
JANUAR/FEBRUAR 2000
Hilfe! Ich bin angekettet im Burgverlies!!!
LEGO
Schneemaschinen mit Power!
WORLD CLUB
Magazin
TRIFF TAPFERE RITTER!
Konstruiere eine
Autobahnbrücke!
Bau ein tolles Spiel!
Erforsche die Arktis - aber hüte dich vor den Polarbären!
Kannst du morsen?
ARCTIC
NEUES VON LEGO STAR WARS!
Gewinn ein cooles Arctic Set!
LEGO
just imagine...

TODESMUTIGES LANZENSTECHEN!

Freisassen! Knappen! Macht Platz für des Königs beste Männer! Das Turnier soll beginnen!

Grrrrr! Ich habe das schnellste Pferd – nehmt Euch in Acht!

Rede nicht! – Lass uns kämpfen und Taten sprechen!

Jetzt stoß ich dich vom hohen Ross, du erbärmlicher Schneckenreiter!

Niemals!! Gleich wirst du wissen wie Straßenstaub schmeckt, rotgekleideter Hofnarr!




Ha! Ich bin der Sieger und der Größte unter den Lanzenstechern!
Schurke, freu dich nicht zu früh – das Duell geht weiter! Und am Boden bist du ein Schwächling!
Nimm das, elender Wurm!
Ich zeig's dir, du taube Nuss!!
Hast du genug, Kahlschädel?
Mit dem Schwert haben wir die Hasenfüße besiegt – es steht 1:1. Lasst uns die tapferen Kämpfe mit einem guten Becher Wein begießen!
Ja, aber zuerst muss ich mein Pferd absatteln und ihm sein wohlverdientes Futter geben. Gut gekämpft, treuer Freund!


Hilfe, ich bin angekettet im Burgverlies!!...
1 Die Leute vom Club fragten mich, ob ich tapfer genug wär, eine echte Burg aus dem Mittelalter zu besuchen. Natürlich sagte ich JA!!! Besonders, weil ich für den Tag schulfrei bekam ...
2 Aber sie verrieten mir nicht, dass ich auch wie im Mittelalter behandelt würde. Sie klemmten mich in den Folterstock! Und glaub mir, das tut nach einer Weile ganz schön weh ...
3 Später nahmen sie mich mit in die Kerker. Die ersten waren nicht so schrecklich, denn dort gab es Kerzen ...
4 ... aber dann steckten sie mich an eine Eisenkugel gekettet ins Verlies und schlossen die schwere Tür von außen! Das gefiel mir ÜBERHAUPT NICHT. Es war stockdunkel und feucht dort unten ...
5 Zuletzt schrie ich so lange, bis sie mich rausließen! Raus, um nach Feinden Ausschau zu halten ...

Cedric der Bulle stürmt die Burg!

Das schreckenerregende Gefolge von Cedric dem Bullen will König Leo´s stolze Burg einnehmen und seine Schatzkiste mit dem Gold rauben! Sie müssen in die Flucht geschlagen werden - und du musst den tapferen Rittern dabei helfen! Denn Cedric hat ein Arsenal von furchtbaren Waffen an sich gebracht! Nimm all deinen Mut zusammen!

crash

pof

Ha ha ha! Ergib dich, König Leo! Und liefer dein Gold aus!

Kapow

poowww

Cedric, du Laus! Komm her und kämpf! Wenn du dich traust!

tok tok

tok

Stürmt die Tore!!

blam

ANGRIFF!
Wir verzichten auf Gefangene, aber ich will die Prinzessin haben!

Rückt die Schatzkiste mit den Goldmünzen heraus!

tok tok

Hilfe! Sie katapultieren Felsbrocken!

!!

Wie gemein! Die Burg ist voller Fallen!


Ooops! Oh, nein! Das Fallgitter ist unten!
Wie kommen wir hier raus?
slam
WOOOSH
Keuch! Schwing-Äxte! Ducken!
Elende Halunken! Eure Tage des Plünderns sind aus und vorbei!
Cedric! Du Ratte! Das Verlies erwartet dich. Aber vorher zeige ich dir, wo mein Gold versteckt war!



Auf der Baustelle herrscht reger Betrieb. Der Arbeitsplan muss eingehalten werden. Aber es gibt gewisse Probleme!

Roooooo

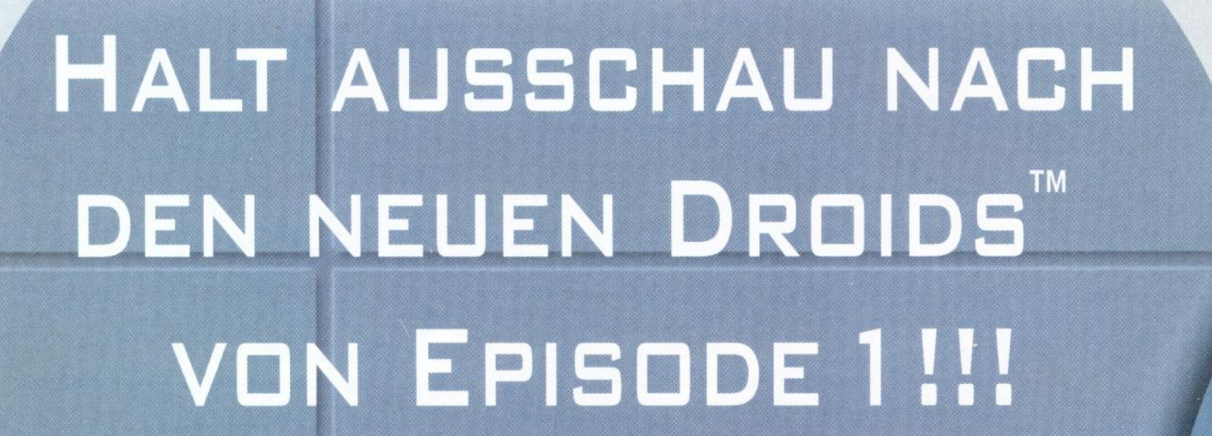
Legt 'nen Zahn zu! Laut Vertrag hätten wir GESTERN fertig sein müssen!

ACTION! Wo zum Henker bleibt der Bagger? Ist Frank etwa eingeschlafen?

Cronsch

Hey, Dirk, setzt deinen Kran ein! Grade ist 'ne neue Ladung Dreck angekommen!

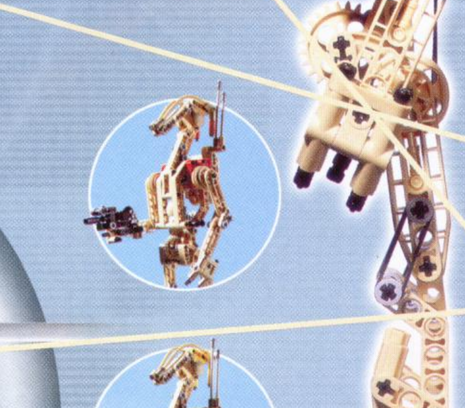

Achtet auf eure Köpfe! Der Kran bewegt sich! Geht in Deckung!
Squiiiiiiik
Sperrt die Rampe dort ab! Jeder, der dort hochfährt, ist in Lebensgefahr!
Fahr das Ding weiter aus! Der Dreck macht den Asphalt kaputt!
So Peter, das haben wir erledigt. Die Rampe ist gesperrt - da kommt keiner mehr hoch!
Wenn das Schild steht haben wir's geschafft!
POLICE STOP
Bingo!! Jetzt haben wir uns eine kühle Erfrischung verdient!
Ja, unser Team schafft es jedesmal! Da darf eine Party zum Schluss nicht fehlen.
YEAH!!! Und dann rasen wir die Autobahn entlang! Nach alldem sollten wir die Testfahrt machen, stimmt 's?
Yippee!!!!

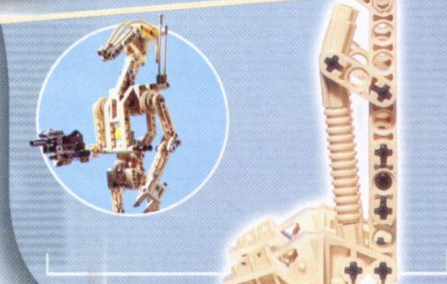


Halt Ausschau nach den neuen Droids™ von Episode 1!!!

SIE TAUCHEN PLÖTZLICH AUS DEM NICHTS AUF ODER MACHEN SICH DAVON, WENN DU ES AM WENIGSTEN ERWARTEST ...









BATTLE DROID™

schaut zu Beginn so aus ...

aber ist im Bruchteil einer Sekunde ausgefahren ...

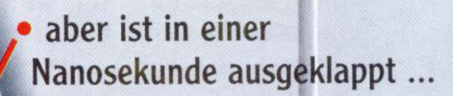
um mit seiner Waffe zu zielen!

STAR WARS EPISODE I



DESTROYER DROID™

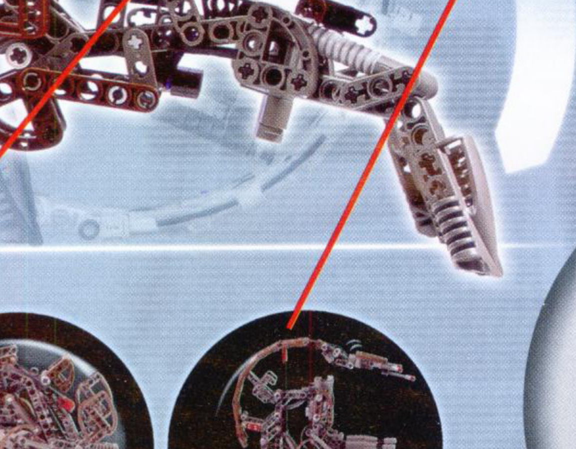
kommt wie hier aus dem Nirgendwo gerollt ...



• aber ist in einer Nanosekunde ausgeklappt ...

• und feuert mit nicht weniger als DREI Schuss-Armen!

www.LEGO.com/starwars





PIT DROID™

hilft den Droiden, wenn sie Reparatur oder Wartung brauchen ...

• aber kann sich auch verbergen, indem er sich flach auf den Boden presst!



P.S.:
Du musst wahrscheinlich 9 Jahre alt sein, um die LEGO TECHNIC DROIDS bauen zu können ...

Sie kann mit den schnellsten Killern der Welt umgehen!



Überleg´ mal - hättest du den Mut, Falken abzurichten und zu riskieren, dass du manchmal mit dem scharfen Schnabel angepickt wirst? Also, sie hat ihn! Sie ist so gut, dass sie ihren Raubvogel dazu bringen kann, genau das zu tun, was sie ihm aus der Ferne befiehlt. Auch wenn die Beute Meilen entfernt ist gibt es kein entkommen! Denn ein Gerfalke fliegt mit 130 km/h, und ein Wanderfalke kann mit Geschwindigkeiten von 250 km/h bis 350 km/h auf sein Ziel stürzen...
Schneller als ein Formel-1-Wagen!!!

Er ist zum Abflug bereit! Du erkennst es daran, dass seine Kappe entfernt wurde. Sie tut gut daran, dicke Falknerhandschuhe zu tragen, denn **diese Klauen können deine Haut zerfetzen!**

HEY! Zeit, den Falken nach Hause zu rufen. Wird sie es schaffen? Natürlich – sie hält einen Leckerbissen für ihn bereit: eine Ratte beispielsweise. Alles, was sie tun muss, ist zu pfeifen, und der Falke kehrt zurück und landet auf ihrem Arm.
Wäre es nicht spannend, einen Spielkameraden wie diesen hier zu haben?

Time Cruisers

Tim Timebuster und sein Affenfreund Ali benutzen Tim`s Mikrozapper, um durch Zeit und Raum zu zappen... Diesmal haben sie einen ganzen Zug aus dem vorangegangenen Universum mitgebracht!

ZAPP!!

UUiiiiiiiiiiiiii

Arghhh!

Meine Güte!

Das nenn ich eine harte Landung ...

Schnüff! Ich rieche Feuer!

Uh??

Oh, nein! Der Aufprall hat die Bäume in Brand gesetzt!

Ich kann dieses Feuer nicht alleine löschen. Ich muss Hilfe aus der Stadt dort holen ... **schnell!**



Ein wenig später in der Feuerwehrstation der Stadt

... und der Bürgermeister verlieh mir eine Medaille für meinen heroischen Einsatz ...

Sehr beeindruckend ... wo ist der Feuerwehrhauptmann jetzt?









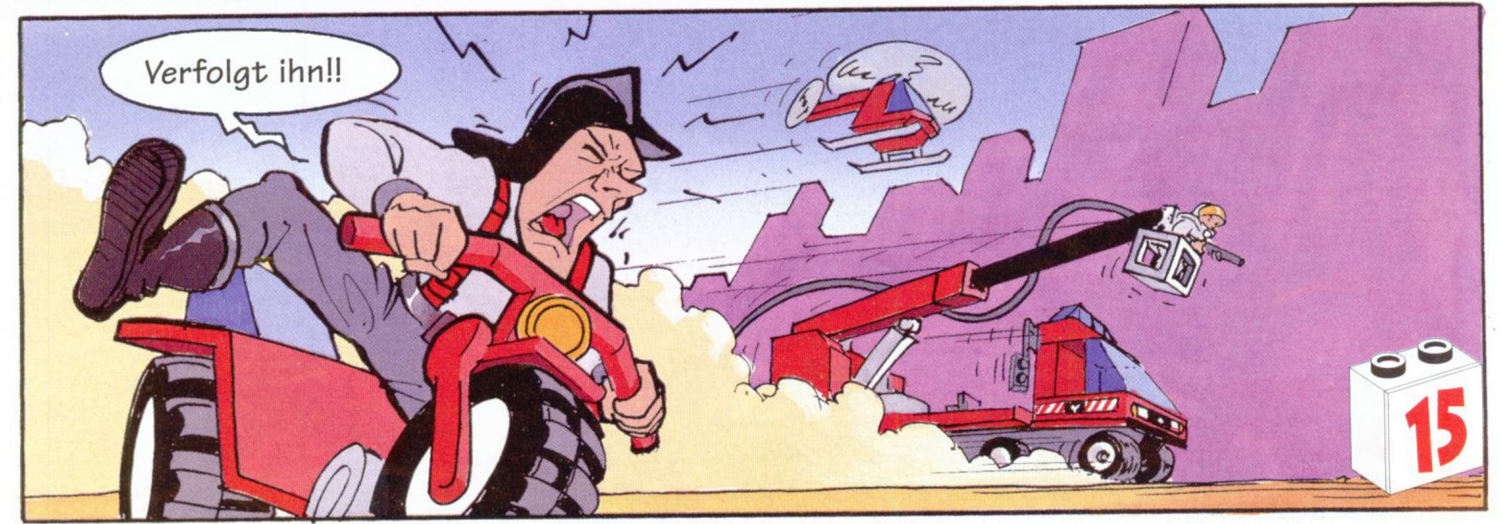


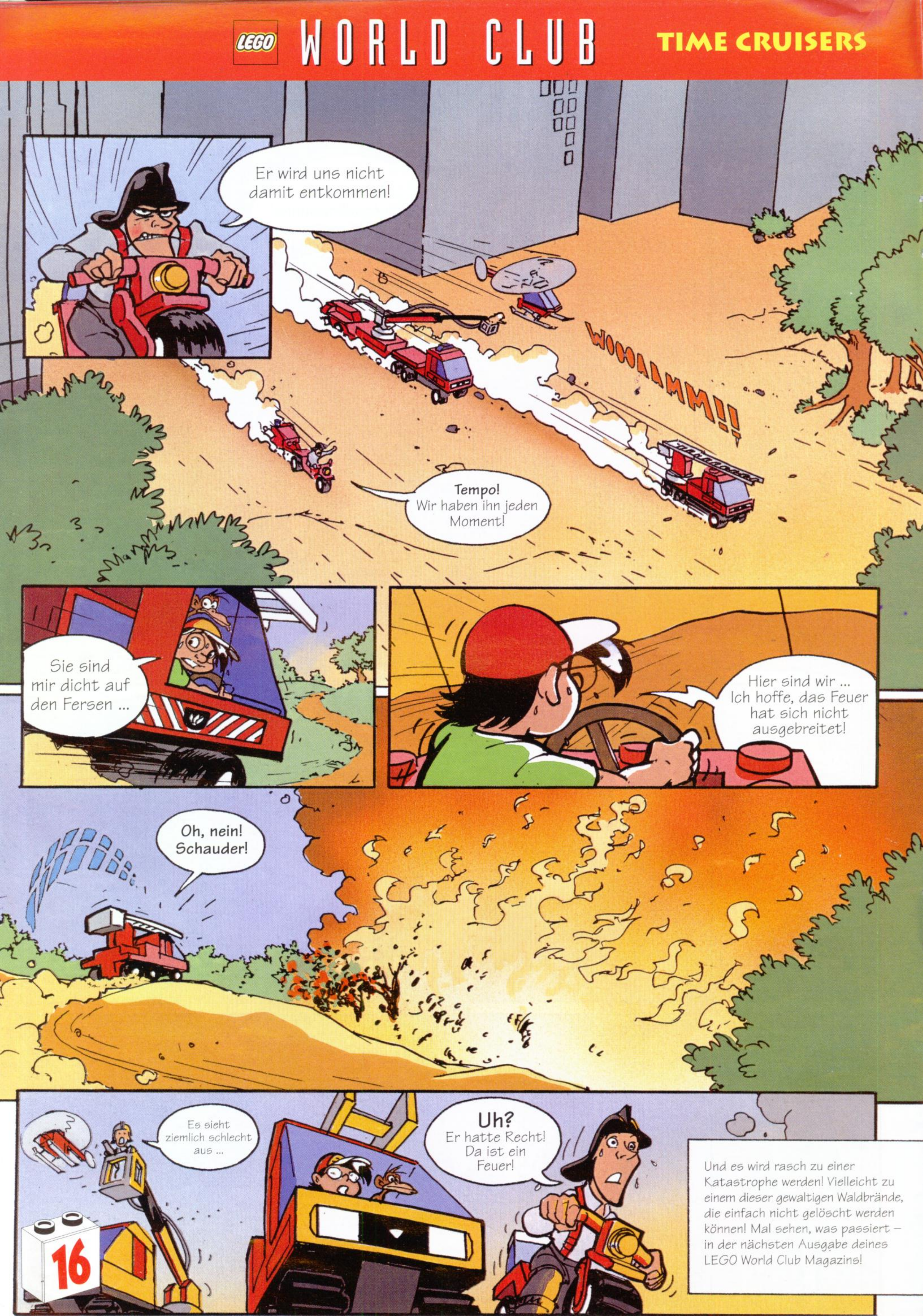
So macht man das, um sie loszuwerden. Man muss hart bleiben!

Waaas?!!!

Mein Feuerwehrwagen!!! Er stiehlt meinen Feuerwehrwagen!!!






LEGO WORLD CLUB
TIME CRUISERS
Er wird uns nicht damit entkommen!
WOHAAAMMM!!
Tempo! Wir haben ihn jeden Moment!
Sie sind mir dicht auf den Fersen ...
Hier sind wir ... Ich hoffe, das Feuer hat sich nicht ausgebreitet!
Oh, nein! Schauder!
Es sieht ziemlich schlecht aus ...
Uh? Er hatte Recht! Da ist ein Feuer!
Und es wird rasch zu einer Katastrophe werden! Vielleicht zu einem dieser gewaltigen Waldbrände, die einfach nicht gelöscht werden können! Mal sehen, was passiert – in der nächsten Ausgabe deines LEGO World Club Magazins!
16



Auflösung auf Seite 31.

RISIKO IM EISKALTEN NORDEN!

Dies scheint eine der härtesten Expeditionen zu werden, auf der wir je gewesen sind, alter Freund!

Klar, Capt`n! Das ist sicher nichts für Kids!

Was meint die Wettervoraussage?

55 Grad Frost. Mit einem Schneesturm, der gegen Abend aufkommt.

Meine Männer sollten besser mit aller Kraft suchen. Wir müssen diesen Meteor finden, oder der ganze Norpol geht in Rauch auf – und wir mit ihm!



KEINE SORGE, Boss. Das erledigen wir. Wir verfügen über die beste Technologie, die die Welt je gesehen hat. Und jeder einzelne Mann von uns arbeitet rund um die Uhr!

All right – aber versäumt nicht, in ständigem Funkkontakt mit der Basis zu bleiben. Und wir wissen nicht, was in diesem Meteor steckt!!!!


LEGO WORLD CLUB
ARKTIS
ROGER - Hey, Billy! Setz deinen Schneescooter in Bewegung! Durchkämm die Gegend! - OVER.
ROGER - He, Jo! Such gründlich! OVER
ROGER - Hey, Cosmo? Was sagen die Tests? Irgendwelche Neuigkeiten? OVER.
ROGER - AN ALLE MÄNNER! VOLLSTER EINSATZ!!!! OVER.
ROGER - RUFT MICH ÜBER FUNK, WENN IHR DEN METEOR GEFUNDEN HABT! OVER.
ROGER - HÜTET EUCH VOR DEN POLARBÄREN! SIE HABEN JUNGE BEKOMMEN, UND SIND HUNGRIG. SIE HÄTTEN SICHER GERN EIN PAAR VON EUCH ZUM ABENDESSEN! OVER.
ARCTIC
ROGER - 504....504... KRRRSCHH...WIR HABEN...DEN METEORITEN... KRRRSCHH... GEFUNDEN...RIESIGES LOCH IM... KRRRSCHH... SCHNEE... BEGINNEN MIT...KRRRSCHH
BOOOMMMMMM
ROGER - HEY, WAS WAR DAS? KRRRSCHH....SEID IHR NOCH DRAN? OVER
ROGER - YEEAH!!! WIR HABEN DIE MISSION AUSGEFÜHRT! WIR HABEN DEN METEORITEN GESPRENGT!!! OVER
YIPPIIIII! WIR HABEN ´S GESCHAFFT!!!!
19

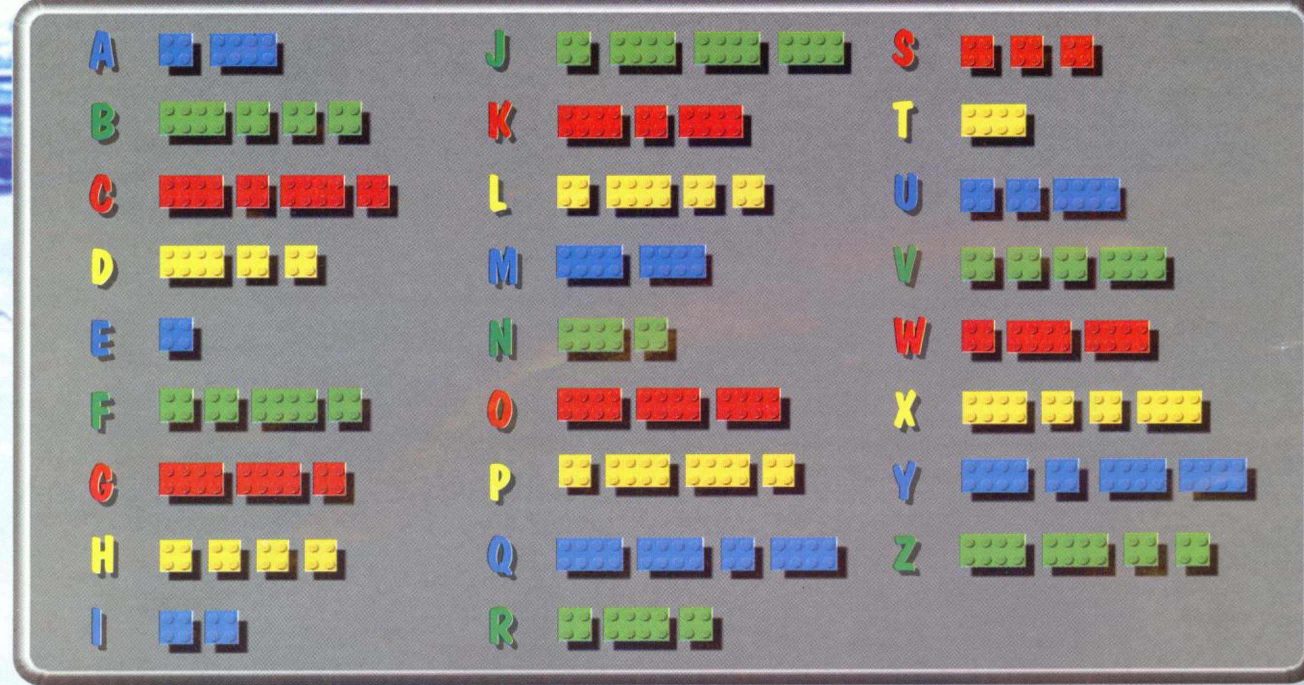
Wie das Morsealphabet deine ARKTIS-MISSION retten kann!!



Kennst du die Morsezeichen? Falls nicht, solltest du sie schnell lernen!

Denn mit der Taschenlampe kannst du Nachrichten mit unterschiedlich langen Lichtblitzen senden.

Wenn du in einen Schneesturm gerätst oder den Funkkontakt mit der Basis verloren hast, kann das Morsen Leben retten!



Lern das Morsealphabet AUSWENDIG!





Hier sind die zwei wichtigsten Morsenachrichten, die du brauchst, wenn dein Leben in Gefahr ist!

S.O.S.:

MAYDAY:

Du kannst auch längere Nachrichten senden. Denk dran, zwischen den Buchstaben einen Schrägstrich zu setzen und zwischen den Worten zwei Striche. Beim Morsen mit der Taschenlampe bedeuten die Schrägstriche Pausen.

Finde heraus was diese Nachricht bedeutet!

Du findest die Auflösung auf Seite 31.

DIE PHARAONEN SPIELTEN DAS ÄLTESTE SPIEL DER WELT!!

Mancala ist mein Lieblingsbrettspiel. Ich spiele es schon seit beinahe 4000 Jahren und ich bin ziemlich gut!

Falls du spielen willst, werde ich dir die Regeln erklären und zeigen, wie ein Mancala gebaut wird.

Such dir eine LEGO Platte, eine Anzahl von Steinen, um das Spielbrett zu bauen, und 48 einknöpfige Steine.

Bau sechs schmale Kammern auf jeder Seite des Brettes und zwei Mancala-Häuser in der Mitte.

Teile die Steine in zwei Haufen, sodass dein Mitspieler und du je 24 Steine besitzt.

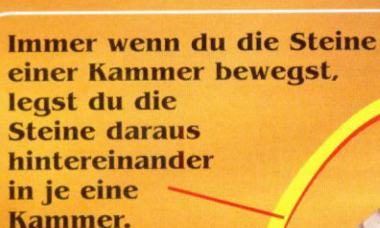
Jeder Spieler hat sechs Kammern und ein Mancala-Haus.

Lege 4 Steine in jede Kammer.

Dein Mitspieler und du müsst die Steine von Kammer zu Kammer bewegen – in Richtung des Pfeiles. Einer von euch beginnt.

Ihr dürft nur Steine aus euren eigenen Kammern setzen. Und ihr müsst jedes Mal ALLE Steine aus einer Kammer bewegen





Immer wenn du die Steine einer Kammer bewegst, legst du die Steine daraus hintereinander in je eine Kammer.

Falls der letzte Stein aus deiner Hand in deinem Haus landet, bist du noch einmal dran.

Jedes Mal, wenn du über dein Mancala- Haus kommst, darfst du dort einen Stein ablegen.

Wenn dein letzter Stein in einer leeren Kammer auf deiner eigenen Seite des Brettes landet, darfst du alle Steine aus der gegenüberliegenden Kammer deines Mitspielers nehmen und in dein Mancala-Haus legen.

Das Spiel endet, wenn einer von euch alle seine (oder ihre) eigenen sechs Kammern geleert hat.

Der Spieler, der jetzt noch nicht fertig ist, darf versuchen, so viele Steine wie er kann in sein eigenes Haus zu befördern.

Falls er es nicht schafft, sie in sein eigenes Haus zu bewegen, bekommt der Spieler der fertig ist alle Steine, die in seinen Kammern zurückgeblieben sind.

Ihr solltet gut im Zählen sein, wenn ihr bei Mancala gewinnen wollt.

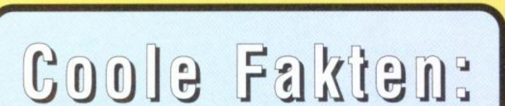
Zuletzt zählt ihr aus, wie viele Steine jeder von euch in seinem Mancala-Haus hat.

Der Spieler mit den meisten Steinen ist der Gewinner.

Damit Stimmung aufkommt brauchst du für die Fans eine Zuschauertribüne.

Bau eine Eishockeybahn

Was hältst du davon, deine eigene Bahn zu bauen, komplett mit Spielern, Fans, Eismaschinen und auch einer TV-Anlage?!



Wenn der Schiedsrichter das Spiel startet, beginnt der Kampf.

Die Spielzeit beträgt dreimal zwanzig Minuten. Gewinner ist das Team, das die meisten Tore erzielt.

Aber Tore zu erzielen ist keine einfache Sache, denn das Tor selbst ist winzig, und den Puck reinzuschießen erfordert Können!

Du könntest eine wendige Eismaschine bauen, die das Eis für die Spieler vorbereitet!





Und vergiss nicht, Plätze für die Auswechselspieler zu bauen. Du brauchst Ersatzleute, die reingehen, wenn einer deiner Spieler verletzt ist.

Du brauchst zwei Teams. Sechs Spieler von jedem Team sind pro Spielzeit auf dem Eis. Sie brauchen Helme, Schlittschuhe und einen Eishockeyschläger.

Du kannst unglaublich viele LEGO Teile als Hockeyschläger verwenden – **lass einfach deine Fantasie auf Hochtouren laufen!**

WOW! REDEN WIR ÜBER SCHNEEMASCHINEN!

Schnee hat die Straßen unter sich begraben und sie sind praktisch unpassierbar. Vielleicht bist du auch selbst eingeschneit. Hol also besser deine LEGO Steine und **bau ein paar Super-Schneemaschinen!**

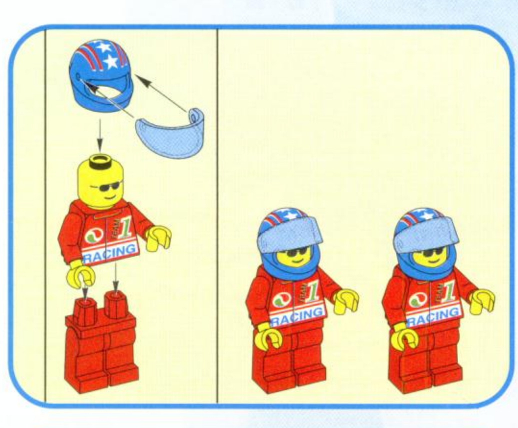
Hilfe! Zu viel Schnee! Zum Glück kannst du einen Schneepflug bauen.

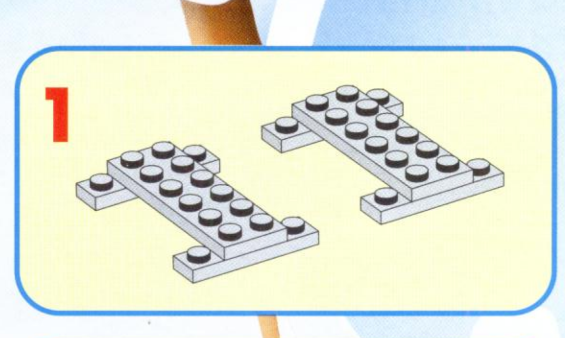
Du baust auch besser eine Kehrmaschine, um den Schnee rund um dein Haus loszuwerden.

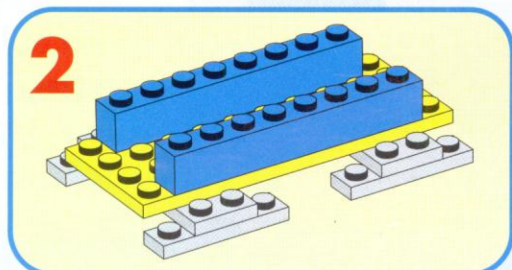
Ein kleiner Traktor wird mit diesen verflixten Schneewehen fertig

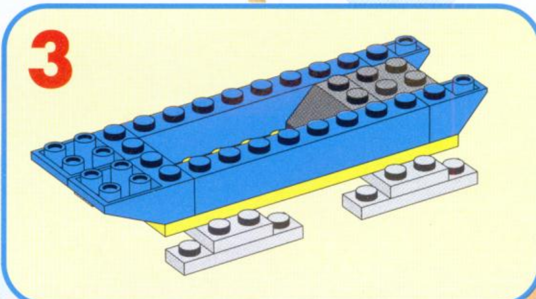

Mach deine eigenen Raupenketten für deinen Schneescooter – zieh einfach die Reifen von den Rädern und nimm stattdessen Gummiband – **und schon bist du startklar!**
Wenn du einen Schneescooter besitzt, kannst du über Schnee und Eis sausen – und die Berghänge rauf und runter! Es ist ein Kinderspiel!
Bau ein Pistenfahrzeug und leg aufregende Pisten für die Skifahrer an!

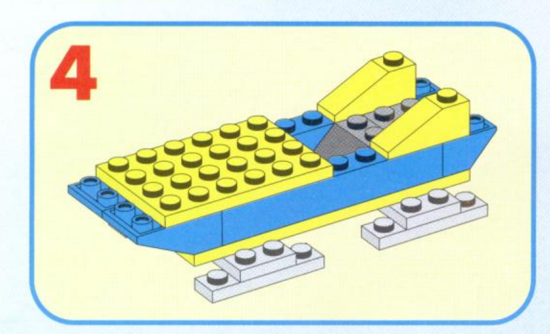
Auf zum Bob-Rennen!

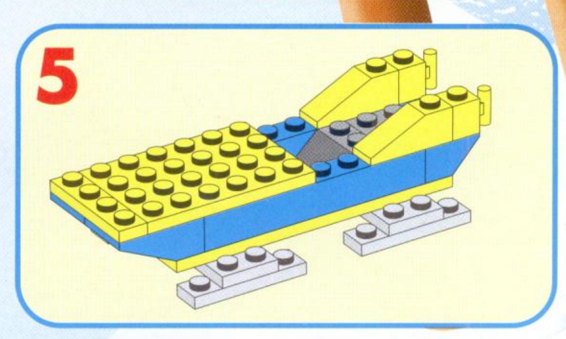


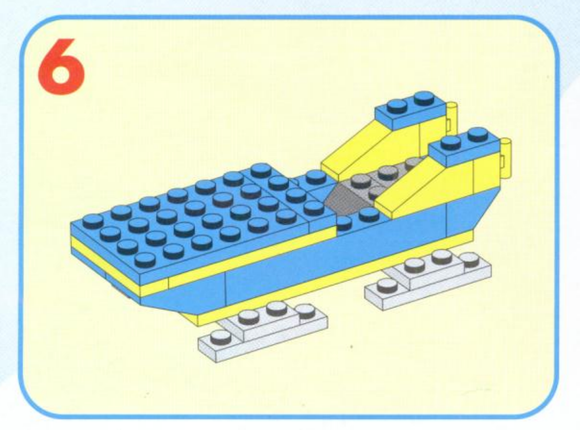


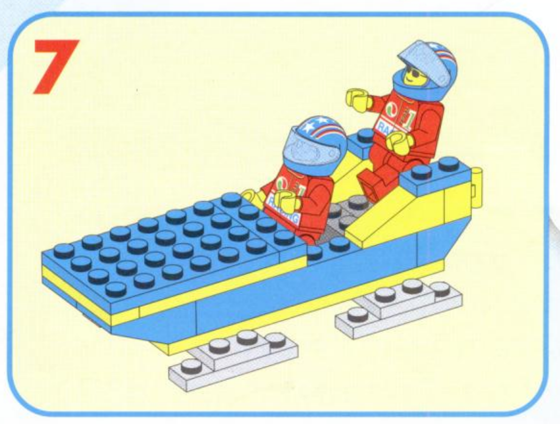
















WRUMM WEG SIND SIE!! DIE PROFIS UNTER DEN BOBFAHRERN RASEN IN HALSBRECHERISCHEM TEMPO DIE TÜCKISCHE BAHN VON SCHNEE, EIS UND SCHARFEN KURVEN ABWÄRTS. NUR WER WIRD DER GEWINNER SEIN? **DIE CHAMPIONS KOMMEN AUS DER SCHWEIZ UND DEUTSCHLAND.** SIE HABEN MEHR GOLDMEDAILLEN ALS ANDERE LÄNDER GEWONNEN.

DER VORDERMANN IST DER PILOT. ER STEUERT. HINTER IHM SITZT DER BREMSER. ER BETÄTIGT DIE BREMSEN IN DEN KURVEN. UND DIE LETZTEN ZWEI MÄNNER SCHIEBEN DEN BOB AN. DAS ZU SCHAFFEN ERFORDERT GROSSE KRAFT, DENN MIT VIER MÄNNERN AN BORD WIEGT DER BOB 630 KILOGRAMM. **DAS IST FAST 15MAL MEHR ALS DU WIEGST!**

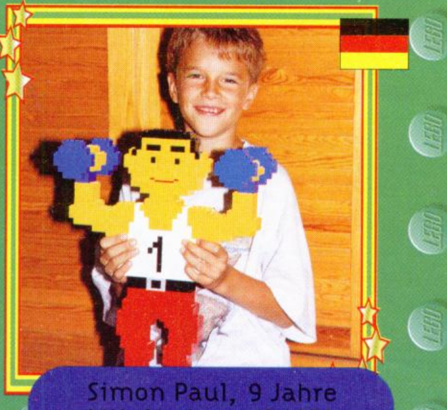
KOMMT DER BOB ERST RICHTIG IN FAHRT, SOLLTEST DU DICH BESSER FESTHALTEN – **ER ERREICHT SPITZENGESCHWINDIGKEITEN VON BEINAHE 130 KM/H.** EIN PROFI FÄHRT DIE STRECKE IN NUR 50 SEKUNDEN! NUN, DAS IST SCHNELL – EINE NORMALE STRECKE GEHT ÜBER 1,6 KILOMETER VOM START BIS ZUM ZIEL ...

Gewinner

Muckis ohne Ende!! Ihr habt euch schwer ins Zeug gelegt, um für den LEGO World Club den "stärksten Mann der Welt" zu bauen! Wir sagen DANKE für´s mitmachen und gratulieren den kreativen Gewinnern!



Ralf Pröpster, 10 Jahre
Mitgliedsnr. 19866



Simon Paul, 9 Jahre
Mitgliedsnr. 154959



Daniel Bauer, 11 Jahre
Mitgliedsnr. 31244



Mathias Wetzel, 7 Jahre
Mitgliedsnr. 3035444



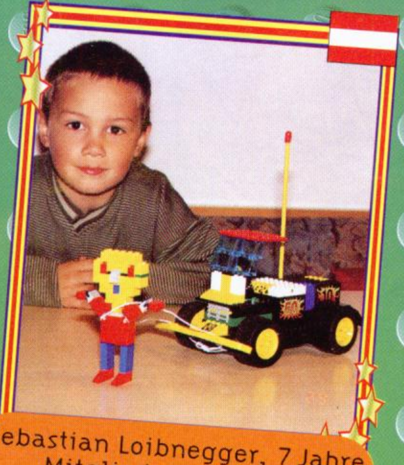
Pascal Tretola, 11 Jahre
Mitgliedsnr. 3023157



Sandro-Michael Jenzer, 11 Jahre
Mitgliedsnr. 3005712



Max Steinhauser, 6 Jahre
Mitgliedsnr. 2020150



Sebastian Loibnegger, 7 Jahre
Mitgliedsnr. 2032014



Gilbert Berthold, 12 Jahre
Mitgliedsnr. 2030834

IMPRESSUM

Verleger, Herausgeber und Vertrieb:
LEGO GmbH, Postfach 3333, 33310 Gütersloh
Redaktion:
LEGO World Club, Postfach 3333,
33310 Gütersloh
Geschäftsführer und Redaktionsmanagement:
Peter E. Dalm
Richtung des Magazins:
Bau-, Spiel- und Ideenmagazin für Kinder,
die mit LEGO Steinen spielen.
Druck:
Frank Druck GmbH.
Das LEGO World Club Magazin ist Bestandteil des LEGO World Clubs und erscheint sechsmal im Jahr. Der Clubbeitrag beträgt 19,90 DM jährlich.

Verleger, Herausgeber und Vertrieb:
LEGO Handelsgesellschaft mbH,
Albert Schweitzer Gasse 11, 1147 Wien.
Redaktion: LEGO World Club, Postfach 103,
1147 Wien
Geschäftsführer und Redaktionsmanagement:
Peter E. Dalm
Richtung des Magazins:
Bau-, Spiel- und Ideenmagazin für Kinder,
die mit LEGO Steinen spielen.
Druck:
Frank Druck GmbH.
Das LEGO World Club Magazin ist Bestandteil des LEGO World Clubs und erscheint sechsmal im Jahr. Jahresabonnement: öS 169,–.

Verleger, Herausgeber und Vertrieb:
LEGO Vertrieb AG, Postfach 220, 8422 Pfungen
Redaktion:
LEGO World Club, Postfach 220, 8422 Pfungen
Geschäftsführer und Redaktionsmanagement:
Peter E. Dalm
Richtung des Magazins:
Bau-, Spiel- und Ideenmagazin für Kinder,
die mit LEGO Steinen spielen.
Druck:
Frank Druck GmbH.
Das LEGO World Club Magazin ist Bestandteil des LEGO World Clubs und erscheint sechsmal im Jahr in Deutsch. Jahresabonnement: Fr. 19.90







coole creationen

Gehörst du auch zu den Baumeistern mit unendlich viel Fantasie?
Wir freuen uns über dein Foto oder gemaltes Bild! Und wenn du Glück hast kannst du dein Meisterwerk in einer der nächsten Ausgaben bestaunen!

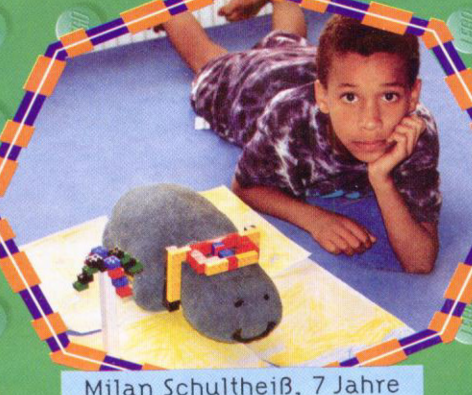
Manuel Gehrig, 10 Jahre
Mitgliedsnr. 3007055



Sebastian Poltschak, 11 Jahre
Mitgliedsnr. 2018830

Dominik von Moos, 9 Jahre
Mitgliedsnr. 3037560

Oliver Kurscheid, 8 Jahre
Mitgliedsnr. 53073



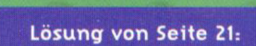
Milan Schultheiß, 7 Jahre
Mitgliedsnr. 150216



Oliver Scherbl, 11 Jahre
Mitgliedsnr. 2013643



Dominik Fiz, 10 Jahre
Mitgliedsnr. 8396



Lösung von Seite 21:

Ich pinkel in den schnee

Lösung von Seite 17:





WETTBEWERB

Bau eine Sprung-schanze

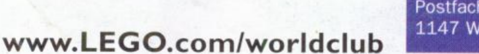
Wie soll deine Sprungschanze aussehen? Ist sie so hoch, dass sie die Wolken erreicht, oder soll sie mega steil sein? Ran an die LEGO Steine! Gib dein Bestes um eine sensationelle Sprungschanze zu bauen! Vielleicht gehörst du zu den Gewinnern!? Dann bekommst du ein cooles LEGO Arctic Set und wir präsentieren dein Modell im übernächsten Magazin! Schick uns ein Foto von deinem fertigen Modell. Vergiss nicht, deinen Namen, dein Alter und die Mitgliedsnummer auf die Rückseite zu schreiben! Einsendeschluss ist der 15. Februar - viel Glück!

Große LEGO Arctic Sets "Mobiler Vorposten" zu gewinnen!

LEGO World Club
Postfach 103
1147 Wien



LEGO World Club
Postfach 3333
33310 Gütersloh





LEGO